



Games
for Windows®

Fallout NEW VEGAS®

ULTIMATE EDITION

MANUAL DEL JUEGO

▲ Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Controles del juego	2
Menú Principal.	3
Pantalla del juego	4
Brújula e iconos de activación	5
El PipBoy 3000	6
Menú Estadísticas	7
S.P.E.C.I.A.L.	8
Menú Objetos	9
Datos	10
Modo Difícil	11
PE y cómo subir de nivel.	11
Combate.	12
V.A.T.S.	14
Acompañantes.	15
Ayuda	16
Sigilo	17
Reputación	17
Crimen y castigo.	18
Diálogo	19
Contenedores	20
Trueque	20
Juego	21
Opciones y preferencias	24
Protección parental	24
Información Sobre La Garantía	25
Servicio De Asistencia Técnica Y Atención Al Cliente	25

JUEGO CON EL CONTENIDO ADICIONAL

Si ya has jugado a *Fallout: New Vegas*, verás tus archivos guardados en los menús de Cargar/Guardar y podrás continuar con un personaje ya existente. Si quieres comenzar una nueva partida, sal de la casa del doctor Mitchell (creación de personajes) antes de recibir los mensajes de contenido descargable.

DEAD MONEY

En *Dead Money* aparecerá una nueva señal de radio que invitará al jugador a rastrear el origen de la invitación de Sierra Madre con un nuevo marcador del mapa y objetivo de misión, "¡Gran inauguración de Sierra Madre!"

HONEST HEARTS

En *Honest Hearts* aparecerá una nueva señal de radio que invitará al jugador a encontrar al jefe de la caravana Happy Trails, Jed Masterson, con un nuevo marcador del mapa y objetivo de misión, "Expedición Happy Trails".

OLD WORLD BLUES

En *Old World Blues* aparecerá una nueva señal de radio que invitará al jugador a investigar el espectáculo de medianoche en el autocine de Mojave, con un nuevo marcador del mapa y objetivo de misión, "¡Sesión de medianoche de ciencia ficción!"

LONESOME ROAD

En *Lonesome Road* aparecerá una nueva señal de radio que invitará al jugador a viajar a los Restos de accidente en el cañón y entrar en la Divisoria, con un nuevo marcador del mapa y objetivo de misión, "La reunión".

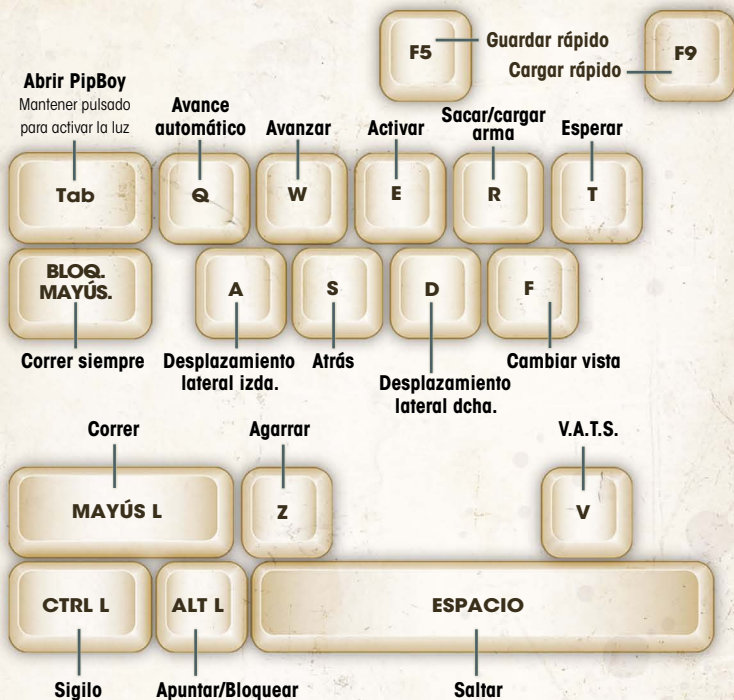
GUN RUNNERS' ARSENAL

En *Gun Runners' Arsenal* aparecerá un mensaje que avisará al jugador de que todos los comerciantes de armas principales y secundarios del Desierto de Mojave tienen armas, tipos de munición y modificaciones nuevas.

COURIER'S STASH

Todos los contenidos de los paquetes Tribal, Mercenary, Classic y Caravan se cargarán en el personaje jugador automáticamente cuando el jugador guarde o cargue una nueva partida tras la instalación del paquete de contenido.

CONTROLES DEL JUEGO



V.A.T.S. CONTROLES

V Entrar en modo V.A.T.S.
Mantén pulsado para rastrear
Clic con el botón izquierdo . . . Seleccionar objetivo

Haz clic con el **botón izquierdo** sobre las flechas izquierda o derecha para cambiar a un nuevo objetivo.

Utiliza el **ratón** para resaltar partes del cuerpo específicas y después haz clic con el **botón izquierdo**.

E Aceptar objetivo V.A.T.S. Selección de objetivo
Clic con el botón derecho Salir de V.A.T.S.
Cancelar ataques en cola



MENÚ PRINCIPAL



Continuar

Seguir jugando desde la partida guardada más reciente.

Nueva

Comenzar una partida nueva de Fallout: New Vegas.

Cargar

Te permite seleccionar una partida guardada.

Ajustes

Abre el menú de configuración, donde puedes ajustar la forma de juego y las opciones de pantalla, sonido y controles. Para más información, consulta la pág. 24.

Créditos

Lista de créditos de Fallout: New Vegas.

Descarga de contenido

Consulta el contenido que te hayas bajado para Fallout New Vegas.

PANTALLA DEL JUEGO



Puntos de vida (PV)

Salud en general. Si te quedas sin PV, tu personaje muere.

Brújula

La brújula muestra en qué dirección vas, así como la posición de los enemigos, lugares cercanos y marcadores de misión.

Puntos de acción (PA)

El total de PA disponible se basa en la agilidad del personaje. Los puntos de acción solo se usan en el modo V.A.T.S. (consulta la pág. 14).

Estado del arma (CON)

Cuanto más corta sea la barra, peor será el estado en que se encuentra tu arma.

Munición

Munición del arma que llevas equipada. La primera cifra indica las balas que te quedan; la segunda, el total de cartuchos.

Barra de salud del enemigo

Muestra la salud actual del enemigo al que estás apuntando.

Indicador de radiación

Si te expones a la radiación, aparecerá esta barra.

Barra de PE

Aparece cada vez que consigues puntos de experiencia.

Escudo de umbral de daños

Aparece si los daños que puede infligir tu arma son inferiores al umbral de daños de la armadura del enemigo al que estás atacando. Si te aparece, deberías cambiar a un arma más eficaz (pág. 13).

BRÚJULA E ICONOS DE ACTIVACIÓN



▲ Triángulo transparente

Indica un lugar al que todavía no has ido.

▲ Triángulo coloreado

Indica un lugar en el que ya has estado.

🏠 Objetivo de la misión

Si tienes una misión activa, los objetivos de la misma aparecerán en la brújula en forma de flecha coloreada. A medida que te acerques, el objetivo parpadeará cada vez más deprisa.

📍 Marcador de mapa

Los marcadores que coloques en el mapa aparecerán en forma de flechas transparentes.

■ Marcadores de aliados y enemigos

Las personas y criaturas que percibas aparecerán señaladas en la brújula con barras verticales. Las amarillas son personas o criaturas amigas. Las rojas son enemigos. Según tu Percepción, podrás "detectarlas" o no.

Mira

La mira cambia según la forma en que puedas interactuar con el objetivo. Pulsa para interactuar con el objeto resaltado.

EL PIPBOY 3000

Indicador de radiación



Secciones estadísticas, objetos y datos

Controles del PipBoy

TAB: abrir y cerrar el PipBoy.

Clic botón izquierdo: seleccionar objetos/pestañas/menús en el PipBoy.

Flechas arriba/abajo, rueda del ratón, o clic y arrastrar barra de desplazamiento: desplazarse arriba/abajo por las listas.

Indicador de radiación - En la parte superior izquierda del PipBoy hay un indicador de radiación personal que te informa de los daños por radiación (Rads) que has sufrido.

Secciones

El PipBoy 3000 consta de tres secciones principales:

Estadísticas: información sobre las estadísticas y habilidades del personaje.

Objetos: todos los objetos que lleva el personaje en ese momento.

Datos: contiene mapas, información sobre las misiones, notas y acceso a las señales de radio que recibes.

Cada sección contiene varios submenús.

MENÚ DE ESTADÍSTICAS



La sección estadísticas tiene cinco menús: Estado, S.P.E.C.I.A.L., Habilidades, Extras y General.

ESTADO

Este menú contiene información básica sobre la salud del personaje. Pulsa las **teclas de flecha arriba/abajo** para moverte entre las tres subsecciones importantes dentro del estado:

- **CON:** muestra el estado de cada una de las partes de tu cuerpo, en forma de barra. Cuanto más corta, peor está esa parte. Si la barra desaparece, es que esa parte de tu cuerpo está mutilada y aparecerá representada con una línea de puntos. Si tienes alguna bolsa de doctor, pulsa para curarte en general. Si tienes estimulantes, puedes curar una parte concreta pulsando y seleccionando después la parte que quieras curar. Consulta la sección Ayuda en la página 16.
- **RAD:** indica el nivel actual de resistencia a la radiación y cuántos Rads ha sufrido el personaje. Si tienes RadAway en el inventario, pulsa para usarlo y eliminar todo rastro de radiación. Si tienes Rad-X, pulsa para aumentar la resistencia a la radiación del personaje durante un periodo de tiempo.
- Puedes quedar expuesto a la radiación bien directamente por el entorno o ingiriendo agua o comida contaminadas. Un poco de radiación no te hará daño, pero a medida que se acumulen las exposiciones, comenzarás a sufrir los efectos (muerte incluida, a largo plazo).

Efectos del envenenamiento por radiación

- * 200 rads: -1 RE
- * 400 rads: -2 RE, -1 AG
- * 600 rads: -3 RE, -2 AG, -1 FU
- * 800 rads: -3 RE, -2 AG, -2 FU
- * 1000 rads: ¡muerte!

• **EFF** - Shows all of the positive and negative effects your character is experiencing. This could be due to radiation damage, certain clothing you have equipped, Aid you may be using, and other effects.



Tus siete atributos primarios. El signo (-) significa que el atributo está bajo un efecto negativo; el signo (+) indica que está potenciado. Para obtener más información, consulta la sección **CON** del menú Estadísticas.

HABILIDADES

Información sobre tus habilidades.

EXTRAS

Habilidades especiales que puedes elegir cada dos niveles.

GENERAL

Una lista de cuál es tu reputación en las distintas facciones del Mojave. Pulsa para cambiar entre Reputación y la lista de tus logros durante el juego, así como el estado y nivel de karma actual. Consulta la página 17 para obtener más detalles sobre la reputación.



Este menú consta de cinco secciones: Armas, Ropa, Ayuda, Otros y Munición.

Controles de los menús

Clic botón izquierdo: equipar, desequipar o usar el objeto seleccionado.

Clic botón derecho: soltar el objeto seleccionado.

R: reparar el objeto seleccionado (ver Reparación, página 13).

X: modificar el arma seleccionada (ver Modificación de armas, pág. 13).

Teclas 1,3-8: asignar un acceso rápido al objeto seleccionado (ver abajo).

Características del objeto

Los objetos del inventario pueden tener una serie de características que aparecen al resaltar el objeto:

DAÑ: daños que inflige el arma (cuanto mayor sea la cifra, mejor).

DPS: daños que inflige el arma por segundo (cuanto mayor sea la cifra, mejor).

UD: umbral de daños (cuanto mayor sea la cifra, mejor. Consulta Armadura/Ropa en la pág. 13).

P: peso del objeto.

VAL: valor del objeto en chapas.

CON: actual estado del arma.

EFECTOS: efectos positivos o negativos que experimentará el personaje al llevar este objeto.

En el caso de las armas, aparece también el calibre de la munición, el número de balas en la recámara y los cartuchos restantes.

ACCESOS DIRECTOS

En el menú Inventario, define accesos directos manteniendo pulsada una de las **teclas numéricas** (excepto la tecla **2**, que se utiliza para cambiar el tipo de munición), seleccionando al mismo tiempo el arma, ropa o ayuda que quieres en ese hueco haciendo clic con el **botón izquierdo** sobre tu selección. A continuación, resalta el arma, prenda u objeto curativo al que quieras asignar un acceso directo. Recuerda que con los accesos directos activados también puedes cambiar las secciones y menús del PipBoy; el objeto se asignará cuando hagas clic con el **botón izquierdo**.

Durante el juego, utiliza las **teclas numéricas** para seleccionar uno de los siete objetos a los que hayas asignado un acceso directo.

DATOS



En la parte superior de la sección Datos se muestra siempre la ubicación, fecha y horas actuales. Esta sección consta de cinco menús: Mapa local, Mapamundi, Misiones, Notas y Radio.

MAPA LOCAL

En el mapa local se muestra un mapa aéreo de tu actual ubicación y las puertas cercanas, si las hay.

MAPAMUNDI

En el Mapamundi se muestra una panorámica cenital del Mojave, con marcadores de los sitios descubiertos durante tus aventuras. Puedes ir directamente a cualquier lugar que ya hayas visitado. Resalta el lugar y haz clic con el **botón derecho** sobre el mapa.

Utiliza la **rueda del ratón** para acercar/alejar el mapa. Haz clic con el **botón izquierdo** para desplazarte por el mapa. Haz clic con el **botón derecho** para mover o eliminar tu propio marcador sobre un mapa local o mapamundi.

MISIONES

En la pantalla Misiones de la sección Datos del PipBoy es donde se registran tus avances en las misiones en que has participado. A la izquierda hay una lista de misiones: las claras son las activas; las oscuras son misiones cumplidas o fallidas. La misión activa está señalada con un recuadro.

A la derecha de la pantalla se detallan los objetivos de cada misión. Los activos aparecen al principio de la lista, en letra clara; los objetivos cumplidos están al final de la lista en texto más oscuro. Los objetivos señalados como "(Opcional)" no son necesarios para completar la misión con éxito.

NOTAS

Contiene notas variadas, relacionadas o no con la misión, que encontrarás durante la partida, tanto escritas como en formato audio. Pulsa para escuchar una nota de audio (el sonido se seguirá escuchando incluso si cierras el menú del PipBoy). Pulsa para cambiar entre todas las notas y las notas de la misión activa.

RADIO

Las señales de radio que hayas descubierto se enumeran en la pantalla Radio de la pestaña Datos del PipBoy. Las señales con letra clara están al alcance y se pueden oír. Las señales en oscuro son señales que has descubierto pero que ya no están al alcance. Para escucharlas, deberás volver hasta la zona donde se recibían.

MODO DIFÍCIL

Una vez creado tu personaje en Fallout: New Vegas, tendrás la opción de activar el modo Difícil. Una forma especial de jugar (separada de los otros niveles de dificultad) que ofrece una experiencia más estratégica y completa, a la medida de los jugadores de Fallout más experimentados.

En este modo, deberás comer, dormir y mantenerte hidratado. Solo podrás curarte con bolsas de doctor o con ayuda de un médico. La munición juega un papel destacado en este modo, por lo que tendrás que estar siempre muy atento al inventario.

Aunque el desplazamiento rápido a través del PipBoy sí funciona en el modo Difícil, es posible que esta función no está disponible si tu personaje se hubiera muerto por inanición o deshidratación en el tiempo que realmente se tardaría en llegar al destino.

Puedes salir de este modo cuando quieras a través del menú Opciones, pero para ganar el logro Difícil tienes que jugar en este modo, desde el momento en que se te ofrece hasta la secuencia final, sin desactivarlo.

PE Y CÓMO SUBIR DE NIVEL



Cuando alcances el número necesario de puntos de experiencia subirá automáticamente tu nivel, siempre que no estés en combate.

Cada vez que asciendas de nivel, aumentará tu salud y conseguirás puntos de habilidad para asignar a tus habilidades. Por cada dos niveles que avances, podrás elegir un nuevo extra.

Nota: el nivel de tus habilidades es el nivel natural y no incluye las bonificaciones que puedas recibir por usar sustancias u otros objetos.

COMBATE



El Mojave es un lugar peligroso y el combate es una parte vital, incluso para el más diplomático de los supervivientes.

ARMAS

En Fallout: New Vegas hay armas de distintas categorías: a distancia, cuerpo a cuerpo, sin armas, granadas y minas. Tu eficacia con cualquier arma dependerá de las habilidades del personaje, el estado del arma y el umbral de daños de los adversarios.

Al usar cualquier arma, apunta con la mira y acciona para disparar. Cuando estés usando un arma automática, puedes mantener pulsado el botón izquierdo del ratón para disparar de forma continua. Si te quedan cartuchos, tu personaje cargará el arma automáticamente cuando se le agote la munición. Para cargar en cualquier momento, toca.

Los daños se calculan restando el nivel de DAÑO del arma empleada del umbral de daños de la armadura del enemigo. Siempre infligirás daños, pero si ves que el escudo está rojo, significa que deberías cambiar de arma. Si ves que la imagen de la armadura se hace trizas es que estás infligiendo muchos daños al objetivo.

En combate, la precisión y los daños vienen determinados por el nivel de Fuerza y la habilidad relacionada con el tipo de arma empleada (Armas, Armas de energía, Explosivos, etc.). El estado del arma también afecta a los daños, así como a la probabilidad de que se encasquille al cargarla. Si reparas el arma, podrás provocar más daños y tendrás menos posibilidades de que se te atasque (consulta "Cómo reparar armas y prendas" más abajo. Si mantienes pulsado mejorará la precisión del disparo, pero te moverás con más lentitud.

En el modo sigilo (pulsa abajo para activarlo y desactivarlo), el personaje avanzará más despacio pero tendrás la ocasión de realizar un ataque sigiloso sobre un objetivo que no te haya detectado. Para obtener más detalles sobre este modo, consulta la pág. 17.

MODIFICACIÓN DE ARMAS

A medida que recorras el Mojave, encontrarás piezas para modificar las armas, tanto en tiendas como en contenedores. Cada arma admite un máximo de tres modificaciones únicas que pueden aportar mejoras tales como mayor alcance del zoom; más balas por cartucho o más daños. Las armas modificadas también son más valiosas. Para activar una modificación, selecciona el arma en la lista de objetos del PipBoy y pulsa . A continuación, elige la modificación que quieras aplicar. Las armas modificadas aparecen en la lista con un signo +. Una vez añadida, la modificación no se puede retirar. Las modificaciones son exclusivas de cada arma, por lo que no se puede poner la mira de una pistola de 9 mm al revólver Magnum de .357.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y SIN ARMAS

Puedes atacar a un enemigo cuerpo a cuerpo o sin armas, si están cerca de tu personaje. A medida que mejores tu habilidad para el combate cuerpo a cuerpo, verás que tus armas cuentan con movimientos exclusivos en V.A.T.S. (Para obtener más detalles sobre V.A.T.S. consulta la página 14). En niveles superiores de la habilidad Desarmado, usarás automáticamente ataques sin armas en combate. Además, hay varios movimientos sin armas que puedes aprender de otros personajes del Mojave.

Clic con el botón izquierdo: realiza un ataque cuerpo a cuerpo. Mantén pulsado para realizar un ataque más fuerte que inflige el doble de daños.

Clic con el botón derecho: bloquear. Si bloqueas los ataques en la lucha cuerpo a cuerpo conseguirás una estupenda bonificación para tu resistencia a los daños.



ARMADURA/ROPA

Cada pieza de armadura que llesves aumenta el umbral de daños. Cuanto mayor el umbral, menos daños sufrirás cuando te ataquen. La protección que ofrece una parte de la armadura depende de la propia armadura y de si está en buen estado. A medida que se deteriora la armadura pierdes puntos en el umbral de daños. ¡Asegúrate de reparar la armadura de vez en cuando para asegurarte de que cumple su cometido! Algunas prendas tienen un umbral de daños muy bajo, pero aportan otras bonificaciones como aumentos de las habilidades o estadísticas.

CÓMO REPARAR ARMAS Y PRENDAS

El estado de un objeto afecta a su funcionamiento y su valor. Las armas en malas condiciones infligen menos daños y se encasquillan con frecuencia. Las armaduras estropeadas ofrecen menor protección. Puedes reparar los objetos de tu PipBoy seleccionando Reparar (R). Solo podrás reparar un objeto si dispones de objetos similares que puedas usar como piezas de recambio.



Estado de los miembros

Salud del enemigo

Puntos de acción

El sistema de selección asistida de objetivos de Vault-Tec, o V.A.T.S. te permite parar el juego, evaluar la situación táctica del combate y seleccionar una parte concreta del cuerpo del enemigo directamente en pantalla.

Estado de los miembros:

Muestra la salud relativa de cada parte del enemigo. Si la barra desaparece, es que esa parte ha quedado mutilada.

PA (puntos de acción):

Esta barra se va reduciendo a medida que acumulas ataques. La parte parpadeante indica cuántos PA necesitas para realizar un ataque.

Salud del enemigo:

Indica la salud que le queda a tu enemigo.

Si pulsas y mantienes pulsada la tecla **V** se detiene la partida y se comprueba si hay objetivos en la zona.

Para hacer zoom sobre un enemigo, selecciónalo y suelta la tecla **V**. A continuación ya puedes apuntar a una parte concreta de su cuerpo.

Al usar un arma de combate cuerpo a cuerpo o luchar sin armas, necesitarás estar cerca para poder alcanzar a tu objetivo. El combate cuerpo a cuerpo y con granadas son ataques contra "todo el cuerpo" y no puedes especificar una parte concreta.

Si tu habilidad cuerpo a cuerpo es lo bastante alta, verás un movimiento de ataque exclusivo en la lista de la pantalla.

Cada vez que atacas sobre partes concretas utilizas puntos de acción. Las armas más pesadas utilizan más PA en cada disparo.

Cuando hayas agotado todos tus puntos de acción y estés listo para realizar el ataque, pulsa **E**.

El número de ataques que puedes realizar está limitado por los puntos de acción.



En tu aventura por el Yermo te encontrarás con personajes afables que se ofrecerán a acompañarte en tu viaje. En cualquier momento puedes ir acompañado de un humano (o criatura humanoide, como mutante o necrófago) y un personaje no humano (robot o animal).

Los acompañantes aportan distintas bonificaciones según el personaje, como aumentar la eficacia de los objetos curativos o mejorar las estadísticas. La bonificación solo tiene efecto mientras te acompaña el personaje y desaparece en cuanto se marcha.

Los acompañantes tienen además argumentos separados que puedes seguir mientras juegas. Conócelos y descubrirás más cosas sobre ellos y el Yermo.

CÓMO CONTROLAR A LOS ACOMPAÑANTES

Tus compañeros te seguirán allá donde vayas y te ayudarán automáticamente en combate. No obstante, para tener un mayor control sobre ellos puedes usar la rueda de compañero para dar órdenes.

Para que aparezca la rueda, acércate a tu acompañante y pulsa . Estas son las órdenes que puedes darles:

- **Mostrar agresividad/pasividad:** cambia la actitud del compañero en combate. Si seleccionas agresividad, tu acompañante atacará a cualquier objetivo hostil que esté a su alcance. Si eliges que sea pasivo, esperará a que ataques tú antes de ir a por un objetivo.
- **Usar estimulante:** te permite usar un estimulante del inventario para curar a tu acompañante. Aquí aparece la salud actual y máxima de tu compañero, junto con el total de estimulantes en tu inventario. Recuerda que tus compañeros usarán automáticamente los objetos curativos de su inventario cuando su salud se reduzca.
- **Espera aquí/Sígueme:** pide a tu compañero que te espere o te siga. En algunas situaciones es mejor que tu acompañante te espere a una distancia prudencial.
- **Hablar con...:** se inicia una conversación con tu acompañante. Usa esta opción para conocerlos mejor y conseguir desbloquear nuevas misiones y habilidades para ti y tus compañeros.
- **Alejar:** indica a tu acompañante que se separe un poco.
- **Mantener distancias/Mantenerse cerca:** indica a tu acompañante a qué distancia quieres que te siga.
- **Abrir inventario:** abre una pantalla donde puedes intercambiar objetos con tu acompañante. Asegúrate de actualizar sus armas y armaduras en tu viaje por el desierto ¡y no olvides proveerles de munición y objetos curativos!
- **Usar largo alcance/Usar cuerpo a cuerpo:** indica a tu compañero que cambie entre ataques a distancia o cuerpo a cuerpo. A algunos compañeros se les da mejor un estilo que otro.

AYUDA



Si te hieren, dispones de varias maneras de recuperar la salud:

- Ver a un médico y pagar por la cura.
- Usar un estimulante, un superestimulante o una bolsa de doctor.
- Comer o beber agua.
- Dormir en una cama.

Cada vez que ingieres drogas o alcohol, aumentan tus probabilidades de adicción. Si dejas de tomar esa droga una temporada, las probabilidades se reducirán. Cada droga actúa por separado, así que el uso de una no aumenta las probabilidades de adicción a otra.

La adicción afecta negativamente a algunos de tus atributos S.P.E.C.I.A.L. Las penalizaciones desaparecen temporalmente si vuelves a tomar la droga. Los médicos pueden librarte de cualquier adicción, a cambio de chapas, claro.

Dispones de tres opciones para curar una parte del cuerpo dañada: dormir en una cama, ver a un médico o recurrir a un objeto curativo.

Los estimulantes se pueden usar para curar en general (también curan ligeramente daños en partes del cuerpo) o se pueden aplicar directamente a un miembro para curar mutilaciones. Las bolsas de doctor pueden curar varias partes mutiladas, pero son mucho más difíciles de encontrar que los estimulantes.

Para curar con estimulantes una parte del cuerpo dañada, ve a la pantalla Estadísticas del PipBoy y selecciona la parte que quieras curar.

SIGILO



Tu estado de sigilo aparece cuando te agachas (pulsas **Ctrl-L**). [OCULTO] significa que nadie puede detectarte. [PRECAUCIÓN] significa que te están buscando. [PELIGRO] significa que te ha detectado un enemigo.

El nivel de sigilo viene determinado por varios factores:

- **Habilidad Sigilo:** solo sirve mientras estás agachado. Cuanta más habilidad Sigilo, más fácil es pasar sin ser detectado, robar un objeto o hurgar en un bolsillo.
- **Percepción del enemigo:** algunos enemigos son menos perceptivos que otros y por tanto no te detectarán tan fácilmente.
- **Línea visual:** es menos probable que un enemigo te detecte si no te puede ver.
- **Nivel de luz:** es más difícil verte en zonas oscuras.
- **Movimiento:** es más difícil detectarte cuando no estás en movimiento, y más fácil si corres.
- **Peso de las prendas:** cuanto más pese la ropa que llevas, más ruido harás al moverte.
- **Sonido:** la mayoría de las armas de combate cuerpo a cuerpo hacen poco ruido; las armas más grandes hacen mucho más ruido.

Al atacar sin ser detectado, automáticamente realizas un ataque sigiloso "crítico" sobre tu víctima.

REPUTACIÓN

Tus acciones en el Mojave contribuyen a tu Reputación en cada una de las ciudades y facciones principales del juego. Puedes ver qué reputación tienes en cada facción y ciudad consultando la pestaña General del PipBoy (consulta la página 6 para más información sobre el PipBoy 3000).

Las cifras de tu reputación aumentan o disminuyen según trates de ayudar o a hacer daño a una facción o ciudad principal y según el estado, ostentarás un título u otro. Si tienes una reputación positiva en cierta facción, dispondrás de otras opciones de diálogo y la gente estará más dispuesta a echarte una mano. Si tu reputación es mayoritariamente negativa, es posible que los miembros de esa facción te ataquen según te vean.

Aparte de la reputación, vestir el uniforme de una facción enemiga puede afectar a la reacción de los personajes. Los miembros de una facción pueden optar por dispararte si vas vestido como sus enemigos. ¡Ten cuidado!

CRIMEN Y CASTIGO



Los delitos se dividen en dos categorías: graves y menores.

Los delitos menores solo provocan hostilidad de la víctima hacia ti:

- **Robo:** si una persona te pilla robando algo que le pertenece, intentará recuperarlo. Si intentas escapar o insistes en robarle, te atacará (o pedirá ayuda). Si contraatacas, estarás cometiendo un delito mayor (asalto, ver abajo).
- **Allanamiento:** si el propietario te descubre abriendo una puerta cerrada con llave, un contenedor o un ordenador, te atacará inmediatamente.

Los delitos graves generan la hostilidad de la víctima y sus amigos:

- **Asalto:** atacar a alguien sin mediar provocación o defenderse de un ataque por un delito menor.
- **Asesinato:** si los testigos son amigos de la víctima, se pondrán en tu contra.

Si se desata una pelea que no pretendías provocar, puedes tratar de ceder enfundando el arma. Según lo que opine de ti tu atacante, puede que no siempre funcione.

DIÁLOGO



Al conversar con un personaje, selecciona la respuesta que consideres más adecuada según la situación... y prepárate para que tu interlocutor reaccione en consonancia.

Algunas opciones de diálogo van precedidas por el nombre de una habilidad (como [Sigilo]) o de una facción específica en la que tengas cierta reputación (por ejemplo, [RNC]). Esto significa que esa línea está disponible porque tienes el extra necesario o porque tu habilidad o reputación es lo bastante alta; si no, no aparecería. Si ves una línea con el nombre de una habilidad y varias cifras que se ponen en rojo al seleccionar ese diálogo (por ejemplo, [Trueque 25/50]), significa que tu habilidad es demasiado baja como para salir airoso con esa frase. La primera cifra es el nivel actual de la habilidad y la segunda el nivel que necesitas para que funcione. Puedes alcanzar el nivel tomando drogas, leyendo revistas especializadas o recurriendo a otros medios temporales. Recuerda que si fallas las opciones de diálogo vinculadas a habilidades, el efecto nunca dura mucho, así que siempre puedes volver a intentarlo.

CONTENEDORES



Por contenedores se entienden cadáveres, mesas, taquillas, etc. Para ver el contenido que esconden, coloca la mira sobre el objeto y pulsa . Si aparece un texto en rojo, significa que el contenedor tiene dueño y que si te llevas el contenido cometerás un robo, lo cual supone un delito si te detectan.

A la izquierda aparece tu inventario y a la derecha el inventario del contenedor. Puedes cambiar de una lista a otra con los disparadores izquierdo y derecho. Utiliza las **flechas izquierda/derecha** o haz **clic con el botón izquierdo** para filtrar las listas (Todo, Armas, Ropa, Ayuda, Otros, Munición).

Puedes llevarte las cosas del contenedor, o meter en él objetos de tu inventario; para ello, selecciona un objeto de una de las listas y pulsa . Para subir y bajar por las listas utiliza la **rueda del ratón** o las **teclas de flecha arriba/abajo**.

Pulsa **A** para llevarte todos los objetos del contenedor. Pulsa **E** para cerrar el contenedor.

¡Aviso! ¡No dejes nada en contenedores que no te pertenezcan o puede que no sigan ahí cuando vuelvas a por ellas!

TRUEQUE

En la pantalla Trueque puedes intercambiar, comprar o vender objetos. El precio de compra-venta dependerá de tu habilidad para negociar.

Para hacer un trueque, selecciona un objeto y haz clic con el **botón izquierdo** para pasarlo de tu inventario al de la otra persona (si quieres vender o cambiar un objeto tuyo) o viceversa (si quieres comprar o cambiar uno de sus objetos).

Al intercambiar objetos también se intercambiarán las chapas de uno a otro. Las chapas están representadas por la flecha grande del centro con el texto "chapas".

Si la flecha está oscura significa que no dispones de suficientes chapas para completar la transacción. Si no dispones de suficientes chapas no podrás aceptar el trueque. Sí puedes aceptar un intercambio aunque el otro no tenga suficientes chapas, pero eso es como regalar tus objetos.

JUEGO

En el Strip de New Vegas y otros lugares encontrarás casinos y bares donde estarán dispuestos a quedarse con las chapas que tanto te costará conseguir. El resultado dependerá de tu estadística de Suerte.

Ten en cuenta que en los casinos seguramente tendrás que cambiar las chapas por fichas para poder jugar.

BLACKJACK

El objetivo del Blackjack es obtener más puntuación que el croupier sumando las cartas, sin superar los 21 puntos. De lo contrario, pierdes la mano. Las cartas numeradas conservan su valor natural, mientras que las figuras (sota, rey, reina) valen 10 y el as vale 1 u 11.

Las normas de pago varían según los casinos.

Controles

Para jugar, activa la mesa de Blackjack. Elige tu apuesta pulsando las teclas **E** y **Q** para subir o bajar la cantidad, o pulsa **S** para seleccionar la apuesta máxima en la mesa. Haz tu apuesta pulsando **W**.

A continuación, recibirás tus cartas. Entonces puedes hacer uno de estos movimientos:

- **Pedir carta:** pulsa **F** para recibir otra carta.
- **Plantarte:** pulsa **R** para terminar tu mano.
- **Rendirte:** pulsa **S** para ceder la ronda al croupier y recibir la mitad de tu apuesta (no en todos los casinos del Mojave dispondrás de esta opción).
- si recibes dos cartas idénticas, puedes pulsar para dividir las manos y duplicar tu apuesta. Recibirás entonces dos cartas nuevas, una para cada mano. La flecha verde señala la mano actualmente seleccionada. Pulsa para cambiar de una a otra.
- **Doblar:** una vez recibidas las dos cartas, puedes duplicar tu carta y recibir una carta más (solo una).

TRAGAPERRAS

Las tragaperras son el sistema de juego más simple que existe. Introduce el dinero y haz girar la rueda.

Controles

Para accionar una máquina tragaperras, ve hasta ella y pulsa la tecla **E**.

Una vez seleccionada la máquina, fija la apuesta aumentando o reduciendo la cantidad con las teclas **E** y **Q** (o elige la apuesta máxima pulsando **S**) y pulsa **W** para hacer girar la rueda.

También puedes ver la lista de premios de la máquina pulsando **F**.

RULETA

En la ruleta, los jugadores hacen sus apuestas, se hace girar la ruleta y se lanza una bola que cae en uno de los números cuando la ruleta se detiene. El premio depende de dónde caiga la bola.

Controles

Para activar la ruleta, ve hasta ella y pulsa la tecla **E**.

A continuación, haz tu apuesta (o apuestas). Mueve el cursor con . Al pasar por las distintas zonas verás los detalles de la apuesta y el premio en la esquina superior izquierda de la pantalla. Puedes apostar a un número concreto; a una o dos parejas de números; a un grupo de 12 o 18 números; a pares o impares y a rojo o a negro.

Para hacer una apuesta, selecciona la cantidad con las teclas **E** y **Q** y coloca tus fichas pulsando **W**. Puedes hacer un máximo de 10 apuestas por turno.

Cuando hayas hecho todas tus apuestas, pulsa **S** para hacer girar la ruleta y probar suerte.

CARAVANA

En el Yermo, el juego rey es la Caravana. Creado por los guardias de caravanas con las cartas que se encontraban por ahí, se trata de un juego carta a carta al que se juega con una baraja de naipes deslavazados.

La baraja

La baraja de Caravana está compuesta por un mínimo de 30 cartas de una o varias barajas tradicionales. La baraja puede tener varias cartas del mismo valor, pero no valen cartas duplicadas de la misma baraja. Para que sea equilibrada, debe tener una mezcla de cartas numéricas y figuras, al gusto del jugador.

Reglas

En la Caravana los jugadores crean tres montones de cartas numeradas (o caravanas). El objetivo es superar a la caravana del contrario con el mayor número de cartas numeradas sin quedarse corto (menos de 21) ni pasarse (más de 26).

Al comienzo del juego cada jugador coge ocho cartas de su baraja y coloca una carta numérica (o un as, que vale 1) en cada una de sus caravanas. En la ronda inicial no se pueden descartar cartas.

Cuando ambos jugadores han iniciado sus tres caravanas, cada jugador puede hacer una de las siguientes acciones en su turno:

- Jugar una carta y sacar otra nueva de su baraja para su mano.
- Descartar una carta de su mano y sacar otra nueva de su baraja.
- Disolver una de las tres caravanas quitando todas las cartas de ese montón (las numéricas y las figuras).

Las caravanas tienen una dirección (ascendente o descendente, numéricamente) y un palo. El palo lo marca la primera carta colocada en la caravana y la segunda carta determina la dirección. Las demás cartas deben seguir el orden numérico o ser del mismo palo que la anterior. Las cartas con igual valor numérico no se pueden jugar de forma consecutiva, independientemente del palo.

Las figuras se pueden unir a las cartas numéricas de la caravana, tanto en el montón del jugador como en el del adversario, y tienen efectos distintos.

Valor de las cartas:

- **Comodín:** se juega contra el as, 2-10. El efecto cambia según sea un as o una carta numerada (ver abajo). Se pueden jugar varios comodines en la misma carta.
- **As:** vale 1. Los comodines que se juegan sobre ases eliminan las demás cartas numéricas del palo del as que haya sobre la mesa. Por ejemplo, si se juega un comodín sobre un as de picas, se eliminan de la mesa todas las picas (menos las figuras y esa carta concreta).
- **2-10:** valor natural. Los comodines que se juegan sobre estas cartas eliminan todas las demás cartas de ese mismo valor. Por ejemplo, si se juega un comodín sobre un 4 de corazones, se eliminan de la mesa todos los 4 (menos esa carta concreta).
- **Sota:** se juega contra el as, 2-10. Elimina esa carta y las demás cartas de figuras que tenga vinculadas.
- **Reina:** se juega contra el as, 2-10. Invierte la dirección de la mano; cambia el palo de la mano. Se pueden jugar varias reinas sobre la misma carta.
- **Rey:** se juega contra el as, 2-10. Vuelve a sumar el valor de la carta. Por ejemplo, si se juega un rey sobre un 9, se suman otros 9 puntos a la mano. Se pueden aplicar varios reyes a una misma carta para multiplicar el efecto. Por ejemplo 4 + rey = 8. 4 + dos reyes = 16.

Cómo ganar

Se considera que la caravana del jugador está vendida si el valor de las cartas es superior a 20 pero inferior a 27. No obstante, el otro jugador puede superar la apuesta si aumenta el valor de la caravana opuesta (siempre dentro del rango 21-26). Cuando se venden las tres caravanas competidoras, termina la partida. Si el valor de una de las caravanas empata con la del otro jugador, la partida sigue hasta que se venden las tres caravanas. El jugador que consigue dos ventas o más se lleva el bote.

Controles

Algunos personajes del Mojave te invitarán a echar una partida a la Caravana. Durante la conversación, desafíales a una partida para comenzar a jugar.

Apuestas

La primera fase es la apuesta. En la esquina inferior izquierda verás cuánto dinero ha apostado tu adversario, junto a tu actual apuesta y tu capital total. Pulsa para igualar la apuesta del contrario o para aumentarla. Una vez completada la apuesta, pulsa para salir y pasar a la siguiente fase.

La baraja

Antes de jugar a Caravana, tienes que crear o modificar tu baraja. La fila superior representa la baraja. En la segunda fila se muestran todas las cartas que posees. Muévete por las cartas con las **teclas de flecha** o recorriendo los botones de las flechas, y pulsa **W** para añadirlas a la baraja. Para eliminar cartas de la baraja pulsa **A**. También puedes crear una baraja aleatoria con . Cuando tengas lista la baraja, pulsa para seguir con la fase siguiente.

Echar una partida

Cuando te llegue el turno, selecciona una carta de tu mano con . Pulsa para elegir una carta. Elige la posición de la carta (puedes usarla para modificar tu caravana o la del contrario) y pulsa para colocarla. Los números que aparecen en el centro de la pantalla indican el valor actual de las caravanas de cada jugador.

OPCIONES Y PREFERENCIAS

Puedes acceder al menú Opciones desde el menú Principal al cargar Fallout: New Vegas, o en cualquier momento del juego pulsando el botón . El menú Opciones te permite ajustar el modo de juego, el sonido, imagen y los controles, además de darte acceso a la opción Descarga.

JUEGO

En este menú puedes ajustar distintas opciones del juego:

- **Visionar Muerte:** cambia el efecto ralentizado al matar al último de un grupo de enemigos. Por defecto, el modo es "Cinematika", en tercera persona, con un efecto barrido de cámara. Otras opciones son "Jugador" que ralentiza la imagen sin cambiar de perspectiva o "Ninguno", que elimina completamente el efecto.
- **Modo Difícil:** un modo mucho más difícil de jugar a Fallout: New Vegas. Para más detalles, consulta la página 11.
- **Dificultad:** además del modo Difícil, hay otros niveles de dificultad que van de Muy fácil a Muy difícil. Este ajuste afecta a los daños que infliges al enemigo, y al revés. También afecta a la experiencia que adquieres al matar enemigos.
- **Guardar en pausa/espera/viaje:** estas opciones determinan si la partida se guarda automáticamente al realizar una de estas acciones. La opción predeterminada es "Sí".
- **Vista de hierro:** cambia el alcance del zoom al mirar a través de la mira del arma durante el combate. Si desactivas esta opción, la cámara acercará la imagen pero la mira permanecerá en pantalla para seleccionar el objetivo.

PANTALLA

Ajusta el brillo. Según el televisor que utilices (por ejemplo DLP o LCD), o si juegas en una habitación muy iluminada, te recomendamos que aumentes el brillo. También puedes ajustar aquí los colores del PipBoy, la opacidad del HUD y los subtítulos.

SONIDO

Usa este menú para ajustar el volumen. La radio tiene un ajuste aparte para el Pip-Boy.

CONTROLES

Aquí puedes ajustar la sensibilidad vertical y horizontal, así como invertir el eje Y. También puedes reasignar las teclas de acción para personalizar los controles del juego.

CONTROL PARENTAL

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos con clasificación por edades y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Para obtener más información, consulte la página www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA

Bethesda Softworks LLC, empresa perteneciente a ZeniMax Media ("Bethesda Softworks") le garantiza a usted, el comprador original de este disco y del videojuego en él incluido ("Juego") que, en circunstancias de utilización normal del Juego, este funcionará fundamentalmente como se describe en el manual que lo acompaña durante un periodo de 90 días desde la fecha de compra ("Periodo de garantía"). Esta Garantía limitada: (a) no se aplica si el Juego se utiliza con fines empresariales o comerciales; y (b) queda anulada si el Juego falla debido a un accidente, a maltrato, al ataque de un virus o a un uso inadecuado.

RECURSO EXCLUSIVO Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Toda reclamación relacionada con la garantía debe dirigirse al vendedor al que usted compró el Juego. Debe devolver el Juego al vendedor dentro del periodo de garantía junto con una copia del recibo de compra original y una descripción del problema que afecta al Juego. El vendedor, a su discreción, podrá reparar o reemplazar el Juego por otro. Todo Juego reemplazado estará sujeto a garantía durante el tiempo restante del Periodo de garantía original o durante 30 días; de los dos, el periodo de mayor duración. El recurso exclusivo del comprador y toda la responsabilidad de Bethesda Softworks, sus licenciantes y distribuidores consistirán, a discreción del vendedor, en la reparación o reemplazo del Juego que no cumpla con lo especificado en esta Garantía limitada y sea debidamente devuelto al vendedor. Fuera de Estados Unidos, no se aplicará ninguno de estos recursos ni ningún servicio de asistencia relacionado con el producto si no es con un comprobante de compra efectuada en una entidad internacional autorizada.

PROTECCIÓN DE LA GARANTÍA

Para optar a la protección de la garantía conforme a lo aquí estipulado, debe registrarse en www.bethsoft.com en un plazo de (30) días desde la fecha de compra. Si no se registra dentro de dicho plazo, renunciará a la protección de la garantía. Solo usted, el comprador original, puede beneficiarse de la protección de la garantía. En caso de que surgiera algún problema al respecto, Bethesda Softworks se reserva el derecho de determinar su idoneidad para optar a la garantía y de efectuar las enmiendas correspondientes en caso necesario.

NO EXISTEN OTRAS GARANTÍAS, CONDICIONES O REQUISITOS.

HASTA DÓNDE LAS LEYES APLICABLES LO PERMITAN, BETHESDA SOFTWARES, SUS LICENCIANTES Y DISTRIBUIDORES RENUNCIAN A TODAS Y CADA UNA DE OTRAS GARANTÍAS, CONDICIONES Y REQUISITOS, YA SEAN EXPLÍCITAS, IMPLÍCITAS, REGLAMENTARIAS O DE CUALQUIER TIPO, INCLUIDA, AUNQUE NO EXCLUSIVAMENTE, TODA GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN, CONFORMIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TÍTULO, NO INCUMPLIMIENTO Y NO APROPIACIÓN INDEBIDA DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE UN TERCERO.

EXCLUSIÓN DE DAÑOS Y PERJUICIOS CONSIGUIENTES, FORTUITOS Y DE OTRO TIPO

Hasta dónde la ley lo permita, ni Bethesda Softworks ni sus licenciantes y distribuidores son responsables de cualquier: (a) daño o perjuicio consiguiente o fortuito, (b) daño o perjuicio por pérdidas de cualquier tipo relacionadas con la pérdida de ganancias, la pérdida de datos, la privacidad o confidencialidad, o por la no consecución de los resultados esperados o de algún requisito, incluidos, aunque no exclusivamente, cualquier requisito por negligencia o falta de profesionalidad, o (c) daño o perjuicio indirecto, especial o punitivo; cuyo origen no guarde relación alguna con ningún apartado de esta Garantía limitada. Lo precedente se aplica incluso en el caso de que Bethesda Softworks, sus licenciantes o distribuidores hayan advertido de la posibilidad de tales pérdidas o perjuicios. En algunas jurisdicciones no se permite establecer un límite de duración para la garantía implícita o exclusiones o limitaciones en los daños consiguientes o fortuitos, por lo tanto, las limitaciones anteriores o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicarse en su caso. Esta Garantía limitada le concede derechos específicos, aunque usted puede contar además con otros derechos en función de su jurisdicción.

SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica, llame al 410-568-3685, de 9:00 AM a 5:00 PM, hora del este (Estados Unidos), de lunes a viernes, sin incluir días festivos. También puede visitar www.bethsoft.com. Si no reside en Estados Unidos, envíe el disco del Juego a Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, Estados Unidos, junto con el comprobante de compra fechado, su número de producto, una breve descripción del problema o defecto y la dirección de respuesta.

OBSIDIAN
entertainment

Bethesda

ZeniMax
MEDIA INC.



Fallout: New Vegas® Ultimate Edition © 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. Uses Havok™. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Windows, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft.